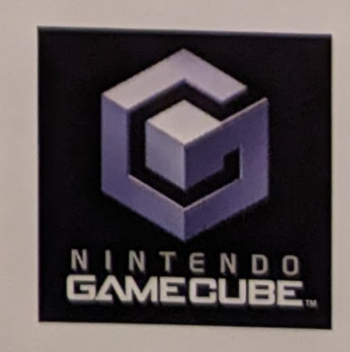
IM-DOL-GCCP-FRA

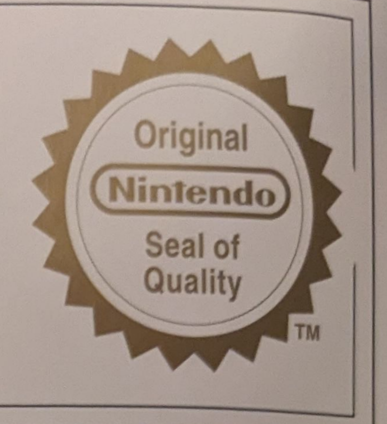
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™



MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1623447 M (01.04) [0603/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT : Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

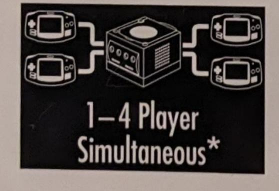
Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU VIDEO PORTABLE GAME BOY ADVANCE.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.



* LES PARTIES MULTIJOUEUR PEUVENT NECESSITER JUSQU'A 4 CONSOLES GAME BOY ADVANCE ET JUSQU'A 4 CABLES GAME BOY ADVANCE NINTENDO GAMECUBE. (VENDUS SEPAREMENT).



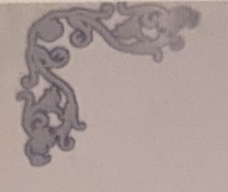


Sommaire









Prologue

A la recherche de l'essence de vie.

Il y a bien longtemps, le miasme se répandit sur le monde. Son simple contact étant fatal, il emporta nombre de vies. Depuis, nous avons trouvé un moyen de le tenir à distance.

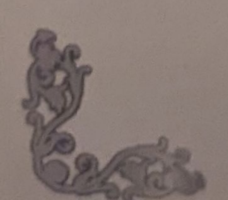
Les cristaux nous protègent du miasme. Les plus petits gardent les villages, alors que les plus grands gardent les villes. Toutes nos vies sont vécues grâce à la protection du cristal.

Toutefois, le pouvoir du cristal a ses limites... Il diminue au fil des jours. Il nous faut chaque année raviver son éclat en le purifiant avec de la myrrhe. Ainsi, à son tour, il pourra à nouveau nous protéger du miasme pour une autre année.

Hélas, la myrrhe ne se trouve pas n'importe où. Nous devons aller la chercher dans les plus sombres profondeurs des donjons, à travers des montagnes menaçantes et même au-delà des océans.

Chaque année, des groupes de jeunes gens sont envoyés par toutes les villes du monde. Il est de leur devoir de collecter la myrrhe pour la ramener chez eux. Ils forment ce qu'on appelle les caravanes de cristal.

Voici l'histoire d'une de ces caravanes.

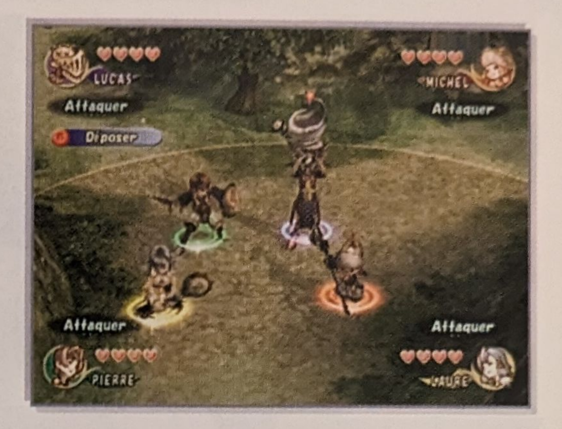


Le but de votre aventure

Formez une caravane de cristal pour partir à la recherche des arbres à myrrhe et recueillir leur sève. Une fois votre calice plein, rentrez chez vous. En purifiant le cristal avec de la myrrhe, vous renouvellerez son pouvoir de protection contre le miasme pour une année supplémentaire.

Votre route sera pavée de dangers et de mystères. Votre tâche n'est pas facile, mais vous ne serez pas seul pour l'accomplir. Unissez vos forces à celles de vos compagnons caravaniers et laissez votre empreinte dans les Chroniques du Cristal.



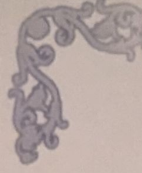


Le calice de cristal

Il vous permet de recueillir et de transporter la myrrhe.
Le fragment de cristal qui lui est attaché protège la caravane du miasme.







Commandes

Apprenez-les avant de partir à l'aventure.

Configuration de la manette

En **mode un joueur**, connectez une manette au port 1. Pour plus de détails, voir p. 18.
Le stick directionnel et la manette ✚ ont les mêmes fonctions.



Stick directionnel / Manette ✚	Se déplacer / Déplacer la cible / Déplacer le curseur
START/PAUSE	Mettre le jeu en pause / Reprendre / Passer certaines cinématiques
Bouton A	Confirmer / Action / Parler (villes) / Examiner (villes)
Bouton B	Annuler / Ramasser / Déposer / Soulever / Jeter/ Ouvrir les coffres / Parler (donjons) / Examiner (donjons) / Ouvrir le **menu mappemonde**
Bouton Y	Ouvrir le **menu principal**
Bouton X	Faire porter/déposer le calice par Mog / Appeler Mog (maintenir appuyé)
Bouton Z	Pas de fonction
Stick C	Pas de fonction
Boutons L et R	Faire défiler les commandes et les menus

Ce jeu est conçu pour fonctionner avec la console de jeu vidéo portable Game Boy Advance™. Pour connecter votre Game Boy Advance à votre NINTENDO GAMECUBE, vous aurez besoin d'un câble Game Boy Advance™ NINTENDO GAMECUBE™ (vendu séparément). Reportez-vous aux instructions fournies avec le câble pour de plus amples informations quant à la connexion.



Configuration de la Game Boy Advance

En **mode multijoueur**, une Game Boy Advance (GBA) est connectée grâce à un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE et utilisée à la place de la manette NINTENDO GAMECUBE. La manette ne peut pas être utilisée en **mode multijoueur**. Voir p. 25 pour plus de détails sur les commandes et p. 41 pour plus de détails sur la connexion des câbles Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.

En **mode multijoueur**, la manette ✚ remplace le stick directionnel.



Manette ✚	Se déplacer / Déplacer la cible / Déplacer le curseur
START	Mettre le jeu en pause / Reprendre / Passer certaines cinématiques
SELECT	Passer d'un système à l'autre pour utiliser les menus
Bouton A	Confirmer / Action / Parler (villes) / Examiner (villes)
Bouton B	Annuler / Ramasser / Déposer / Soulever / Jeter / Ouvrir les coffres / Parler (donjons) / Examiner (donjons) / Ouvrir le **menu mappemonde**
Boutons L et R	Faire défiler les commandes et les menus

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.





Commencer à jouer

Comment commencer une partie depuis l'**écran titre**.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.

Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour de plus amples informations.

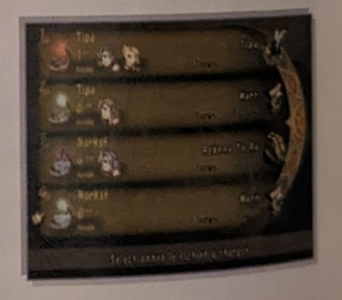
Choisissez entre NOUVELLE PARTIE et CHARGER PARTIE.

NOUVELLE PARTIE



Sélectionnez cette option pour commencer une partie du début. Choisissez ensuite entre MODE UN JOUEUR et MODE MULTIJOUEUR et vous verrez la cinématique d'introduction. Une fois le nom de votre village choisi, vous commencez votre aventure.

CHARGER PARTIE

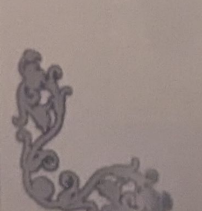


Sélectionnez cette option pour reprendre une partie déjà sauvegardée. Choisissez entre MODE UN JOUEUR et MODE MULTIJOUEUR, choisissez le Slot depuis lequel vous souhaitez charger le jeu, puis sélectionnez le fichier de sauvegarde souhaité. Un même fichier peut être utilisé indifféremment dans les deux modes.

Choisir un mode de jeu

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES peut être joué par un joueur en **mode un joueur** ou par un à quatre joueurs en **mode multijoueur**. Un même personnage peut être utilisé indifféremment dans les deux modes.

Mode un joueur (p. 13)
Ce mode de jeu est réservé à un seul joueur, qui utilise une manette NINTENDO GAMECUBE. Mog vous accompagne et vous pouvez connecter une Game Boy Advance pour voir l'**écran radar**.



Mode multijoueur (p. 20)

Ce mode de jeu peut accueillir de un à quatre joueurs. Ils utilisent une Game Boy Advance à la place de la manette NINTENDO GAMECUBE. Il faut une GBA et un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE pour chaque joueur.



Menu mappemonde

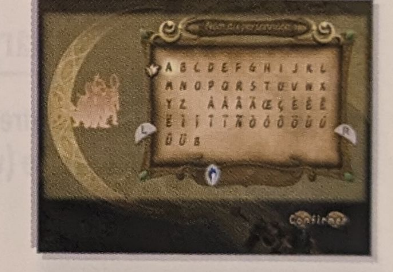
Le **menu mappemonde** sert entre autres à créer des personnages, à choisir les membres de la caravane et à sauvegarder vos parties.

Un menu pour toute la caravane

Depuis la **mappemonde**, appuyez sur le bouton B pour ouvrir le **menu mappemonde**. Utilisez le stick directionnel pour faire défiler les différentes options puis appuyez sur le bouton A pour confirmer vos sélections.



EN ROUTE! : créez un personnage ou changez les membres de la caravane



Créer un nouveau personnage

Pour créer un nouveau personnage, sélectionnez VIDE et appuyez sur le bouton A. Choisissez un nom, un genre, une tribu, une apparence et une profession familiale. En **mode multijoueur**, la création des personnages se fait sur l'écran de la GBA.

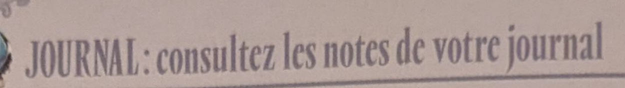


Choisir un personnage

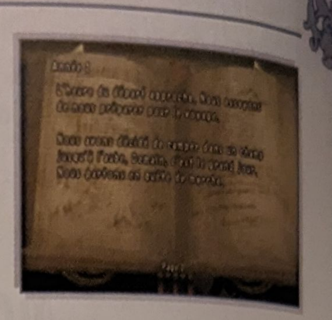
Sélectionnez le personnage avec lequel vous voulez jouer puis appuyez sur le bouton A. En **mode multijoueur**, chaque joueur choisit un personnage. Appuyez sur START quand vous avez terminé.







JOURNAL : consultez les notes de votre journal



Dans ce journal, vous pouvez lire ou relire toutes les notes prises au cours de votre aventure. Elles sont inscrites automatiquement au fur et à mesure de votre progression. Le stick directionnel tourne les pages une par une alors que les boutons L et R tournent dix pages à la fois.



SAUVEGARDER : sauvegardez votre progression

Sauvegardez votre progression sur une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE. Choisissez le Slot A ou le Slot B puis l'endroit où vous souhaitez sauvegarder vos données. Une Memory Card (carte mémoire) peut contenir jusqu'à quatre fichiers de sauvegarde. Appuyez sur le bouton B pour revenir au **menu mappemonde**.

Veuillez vous reporter au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).



OPTIONS : réglez les paramètres du jeu

Modifiez, entre autres, les paramètres graphiques et sonores du jeu.



INVITER UN AMI : chargez les données de jeu d'un invité

Chargez des données d'une autre Memory Card (carte mémoire) pour qu'un(e) ami(e) puisse rejoindre votre caravane (voir p. 34).



Déroulement du jeu

Découvrez le fonctionnement du jeu. Les éléments qui suivent s'appliquent généralement au **mode un joueur** comme au **mode multijoueur**.

Les bases



Les joueurs sont les membres d'une caravane de cristal partie à la recherche de myrrhe. Voici comment se déroule leur aventure :

1 Former un groupe



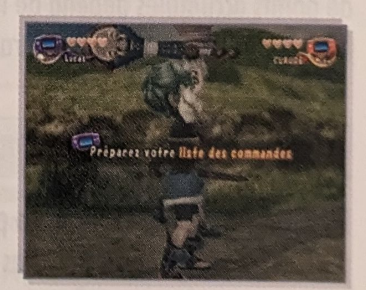
Depuis le **menu mappemonde**, choisissez EN ROUTE! puis sélectionnez un personnage ou créez-en un nouveau. Votre caravane peut comporter jusqu'à huit personnages.

2 Parcourir la mappemonde



Utilisez le stick directionnel pour déplacer votre caravane sur la **mappemonde**. Quand vous arrivez à destination, appuyez sur le bouton A pour entrer.

3 Entrer dans les donjons



Lorsque vous entrez dans un donjon, vous quittez la **mappemonde** et pouvez diriger votre personnage. On vous proposera d'abord de choisir vos COMMANDES (voir pages 15 et 23) avant de continuer.



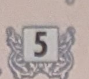
4 Explorer les donjons



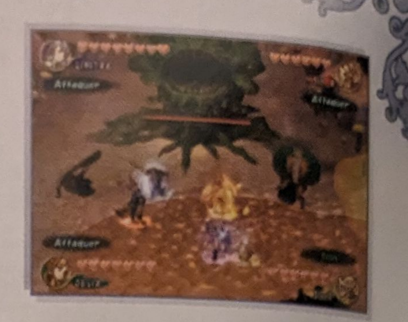
Battez les monstres que vous rencontrez et résolvez les énigmes qui vous empêchent d'avancer. Trouvez des trésors dans les coffres ou après avoir vaincu vos ennemis.







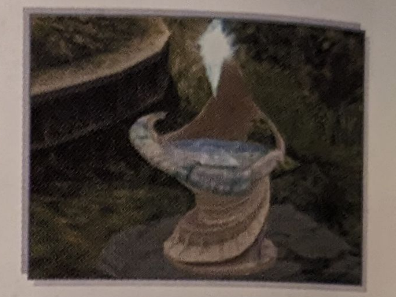
Défiez les boss



Au fin fond des donjons, de fantastiques monstres vous attendent. Utilisez tous les pouvoirs en votre possession pour les vaincre. Une fois le combat engagé, vous ne pourrez pas fuir.



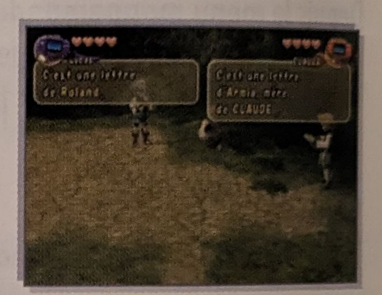
Obtenez de la myrrhe



Après avoir vaincu un boss, vous pourrez recueillir une goutte de myrrhe. Chaque goutte remplit un tiers de votre calice. Une fois que vous avez recueilli une goutte sur un arbre à myrrhe, il faudra plusieurs années à celui-ci pour renouveler son stock de myrrhe.



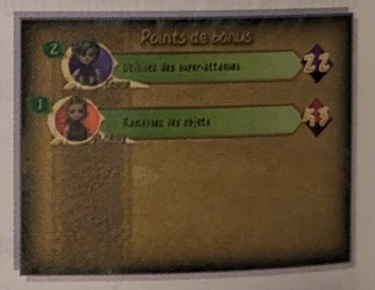
Recevez des lettres



Un mog vous apportera une lettre après votre victoire. Vous pourrez y répondre (p. 30). Vous ne recevrez pas de lettre si l'arbre à myrrhe est asséché.



Gagnez des points de bonus

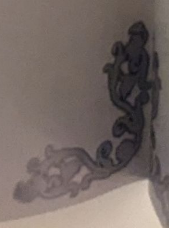


Les objets et les artefacts (p. 32) sont répartis entre les membres de la caravane. En **mode multijoueur**, celui qui a le plus de points de bonus choisit en premier. Le nombre de points accumulés dépend de la façon dont vous avez rempli les conditions affichées sur l'écran de votre GBA.

Retour à la mappemonde

Revenez sur la **mappemonde** pour continuer votre aventure. N'oubliez pas de passer voir les forgerons dans les villes de temps en temps pour renouveler votre équipement. Vous ne savez jamais ce qui vous attend...





Mode un joueur

En **mode un joueur**, Mog vous accompagne dans vos déplacements.

Spécificités du mode un joueur



Connectez une manette NINTENDO GAMECUBE au port manette 1 pour jouer en **mode un joueur**. Voici les caractéristiques principales de ce mode :



Prenez Mog avec vous

Mog vous accompagne lors de vos explorations des donjons et vous aide à porter le calice (p. 17).



Consultez votre radar

Vous pouvez visualiser votre **écran radar** sur la GBA en connectant une GBA au port manette 2.



Fusionnez des sorts sur la liste des commandes

Vous pouvez fusionner des sorts ensemble dans vos COMMANDES pour créer de nouveaux sorts (p. 15).

Ecrans de jeu

Voici des explications sur les types d'écran que vous trouverez dans le jeu.



La mappemonde



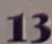
❶ **Année**
Le nombre d'années passées depuis votre première caravane. L'année en cours se termine lorsque vous avez rempli votre calice et êtes revenu au village.

❷ **Nom de la région**
La région dans laquelle se trouve actuellement votre caravane.

❸ **Caravane**
Votre caravane. Déplacez-la avec le stick directionnel.

❹ **Destination**
Affiche le nom des villes, villages et donjons quand vous vous en approchez.

❺ **Le calice de cristal**
Destiné à recueillir la myrrhe, il vous indique combien vous en avez actuellement et quel est est la nature de l'élément de son cristal (p. 27).



L'écran de jeu





❶ **Nom et points de vie du personnage**
Le nom et les PV actuels de votre personnage sont affichés ici. Les attaques des monstres vous enlèveront des PV mais le sort SOIN ainsi que divers objets vous permettront de les récupérer.

❷ **Commandes d'action**
Appuyez sur le bouton A pour effectuer les actions affichées ici. Faites défiler vos COMMANDES avec les boutons L et R.

❸ **Commandes secondaires**
Appuyez sur le bouton B pour effectuer des actions telles que EXAMINER ou PARLER, selon les circonstances.

❹ **Aura du cristal**
Le calice de cristal génère une aura qui vous protège du miasme. Si vous sortez de cette aura, vos PV diminueront peu à peu. Vous pouvez toutefois regagner vos PV en restant dans le cercle de l'aura.

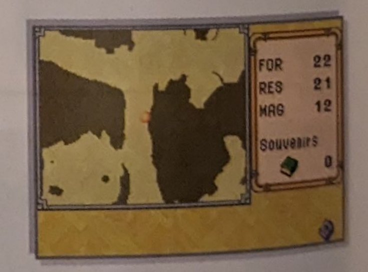
❺ **Cible**
Maintenez le bouton A enfoncé pour faire apparaître une cible. Déplacez-la avec le stick directionnel puis relâchez le bouton A pour déclencher une attaque ou jeter un sort sur votre adversaire.

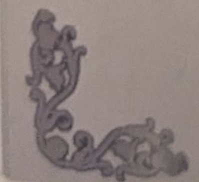
❻ **Sceau de position**
Des indicateurs de couleur montrent la position actuelle de chaque personnage.



Radar : connectez une GBA pour voir le radar

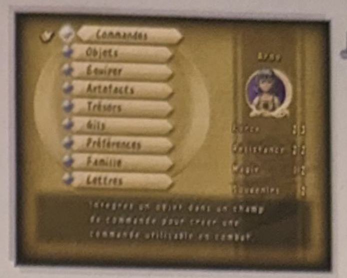
Vous pouvez voir un **écran radar** sur la GBA en connectant une GBA au port manette 2. Il existe quatre types de radar (p. 22). La couleur de la fourrure de Mog détermine quel type de radar est affiché.





Le système de menu

Lorsque vous vous trouvez en ville ou dans un donjon, appuyez sur le bouton Y pour ouvrir le **menu principal**. Il contient neuf **sous-menus**. Une fois dans un **sous-menu**, vous pouvez passer au **sous-menu** suivant ou précédent en utilisant les boutons L et R. Appuyez sur le bouton B pour revenir au **menu principal**.



Menu principal

Caractéristiques

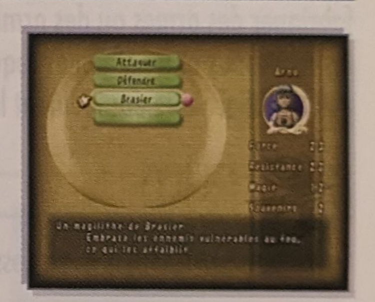
- **FORCE** Détermine la puissance de vos attaques physiques.
- **RESISTANCE** Détermine votre résistance aux attaques.
- **MAGIE** Détermine la puissance de vos sorts.
- **SOUVENIRS** Indique le nombre de notes contenues dans votre journal.



COMMANDES

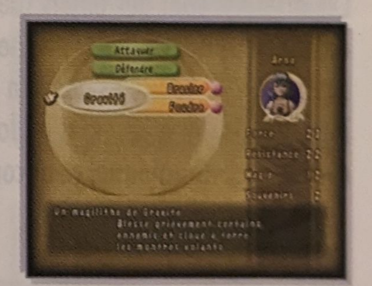
Assignez des commandes et fusionnez vos sorts

Vous pouvez assigner des objets et des magilithes aux champs de vos COMMANDES. Utilisez le stick directionnel pour choisir un champ de commande et appuyez sur le bouton A pour afficher votre inventaire. Sélectionnez l'objet souhaité et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



Fusion des sorts

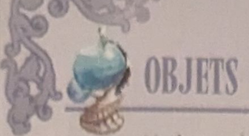
Certains magilithes peuvent être fusionnés entre eux ou avec des armes pour créer de nouveaux sorts ou de nouvelles attaques. Placez simplement les magilithes ou les armes dans des champs de vos COMMANDES. Pour récupérer les éléments à l'origine d'une fusion, choisissez le sort obtenu puis l'option SEPARER. Pour les fusionner à nouveau, choisissez un élément puis sélectionnez l'option FUSIONNER qui apparaît dans votre inventaire. Certaines combinaisons nécessitent trois magilithes au lieu de deux. En outre, les résultats obtenus dépendent de l'ordre dans lequel les pierres sont placées dans les COMMANDES.



Objets assignés automatiquement

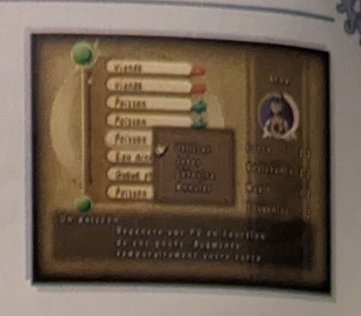
Si vous avez des champs de commande vides et que vous ramassez un magilithe ou une QUEUE DE PHENIX, celui-ci sera automatiquement assigné à un de ces champs de commande. Cela vaut pour le **mode un joueur** comme pour le **mode multijoueur**.



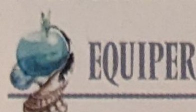


OBJETS

Utilisez des objets

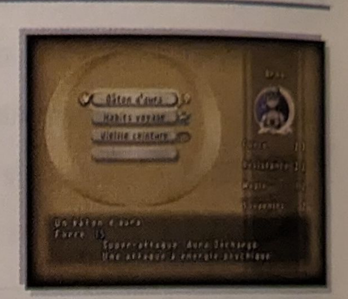


Choisissez JETER pour laisser un objet par terre. Choisissez DETRUIRE pour détruire un objet. Vous ne pouvez pas sélectionner des objets qui sont déjà assignés à un champ de commande. En outre, vous ne pouvez pas jeter d'objets si vous êtes en train de porter le calice.



EQUIPER

Equipez votre personnage en armes et armures

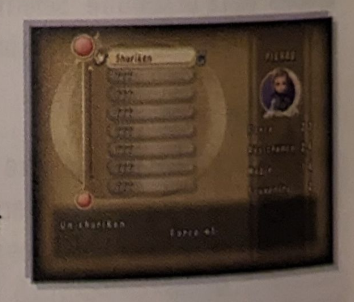


Il y a quatre champs destinés à l'équipement. Vous pouvez y placer une arme, une armure, une pièce d'armure créée spécialement pour votre tribu ainsi qu'un accessoire. Certaines pièces d'équipement ne peuvent être utilisées que par les membres d'une tribu particulière. Les forgerons peuvent fabriquer des armes ou des armures pour vous si vous avez les matériaux et les schémas requis (p. 26). Vous ne pouvez pas modifier votre équipement lorsque vous portez le calice.



ARTEFACTS

Les artefacts en votre possession

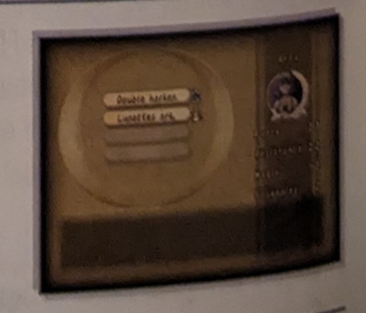


Les artefacts sont des objets spéciaux qui améliorent vos caractéristiques. Ce menu affiche la liste des artefacts en votre possession. Si vous êtes dans un donjon, il ne comprend pas les artefacts ramassés dans ce donjon. Sélectionnez un artefact avec le stick directionnel pour consulter ses effets.



TRESORS

Les artefacts que vous avez sur vous

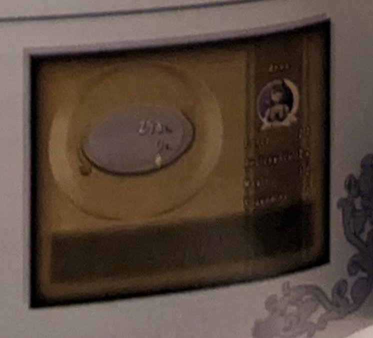


Cette liste indique les artefacts que vous avez ramassés dans le donjon actuel. Leurs effets ne durent que jusqu'à votre sortie du donjon.

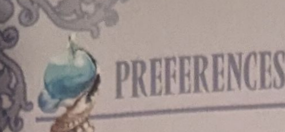


GILS

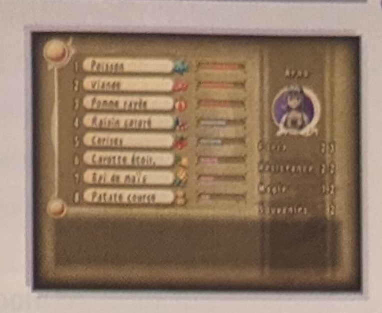
Vos fonds actuels



Consultez l'état de vos finances (gils). Vous pouvez également jeter de l'argent par terre. Utilisez le stick directionnel pour déterminer la somme d'argent à jeter. Vous ne pouvez pas jeter d'argent lorsque vous portez le calice.



PREFERENCES

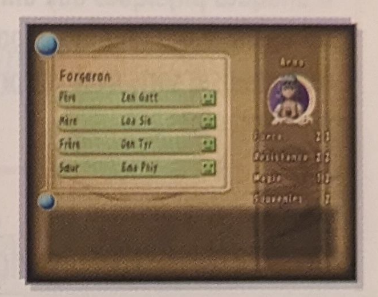


Votre nourriture favorite

Ce menu donne une liste de huit types de nourriture selon les préférences de votre personnage, vos aliments préférés étant en haut (p. 35). Plus vous aimez un aliment, plus il vous rendra de PV si vous le mangez. Selon ce que vous mangez, il est possible que vos goûts varient avec le temps.



FAMILLE

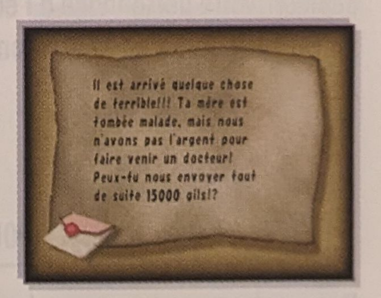


Liens avec votre famille

Un visage est représenté devant le nom de chaque membre de votre famille. Son expression va de « heureux » à « fâché », selon l'état de votre relation avec cette personne. La correspondance et toute autre forme de communication avec un membre de votre famille affectent vos relations avec celui-ci. Ces relations ont également une influence sur divers évènements dans le jeu.



LETTRES



Lisez des lettres et envoyez des réponses

Lisez ou relisez les lettres envoyées par votre famille et vos amis. Sélectionnez une lettre avec le stick directionnel et appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Vous pouvez envoyer une réponse pour chaque lettre reçue (p. 30).

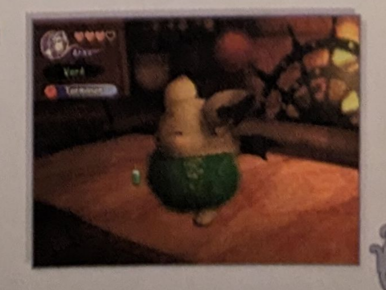
Mog, votre compagnon de voyage



Où que vous mènent vos aventures, Mog sera à vos côtés. Si le calice est au sol, appuyez sur le bouton X pour que Mog le ramasse. Appuyez à nouveau sur le bouton X pour qu'il repose le calice au sol. Vous pouvez également demander à Mog de se rapprocher de vous en maintenant le bouton X enfoncé.



Peindre Mog



Lorsque vous visitez une tanière de mogs, Mog vous demandera de le peindre. Vous pouvez le peindre en rouge, en vert ou en bleu. Vous pouvez également le tondre ou laver sa fourrure. L'apparence de Mog affecte certains aspects du jeu. Le chapitre sur les radars (p. 22) explique comment utiliser la fonction radar grâce à une GBA connectée au port manette 2.

Commandes de peinture

Stick directionnel	Déplacer la bombe de peinture
Manette ✚	Faire tourner, se coucher ou se lever Mog
Bouton A	Peindre, tondre et laver la fourrure de Mog
Bouton B	Arrêter de peindre
Boutons L et R	Faire défiler les commandes

Se battre aux côtés de Mog

Mog ne subit jamais de dommages et ne porte pas d'attaques physiques aux ennemis. Toutefois, s'il ne porte pas le calice, il pourra éventuellement fusionner ses sorts avec vos propres sorts ou vos super-attaques.

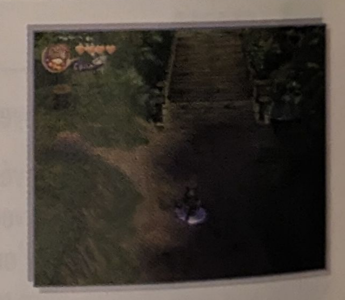


Commandes de base



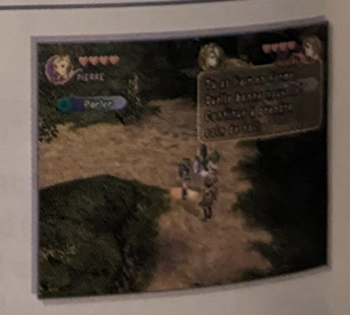
Mouvement : stick directionnel, manette ✚

Utilisez le stick directionnel ou la manette ✚ pour déplacer votre personnage à l'écran. Vous pouvez aussi pousser des objets de cette façon.

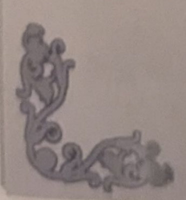


Parler, Examiner : bouton A

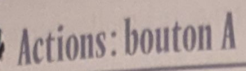
Pour parler aux gens, approchez-vous d'eux et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez aussi inspecter certains endroits en appuyant sur le bouton A.



Ouvrir le menu : **bouton Y**
Mettre le jeu en pause : **START/PAUSE**



Commandes dans les donjons



Actions : bouton A



Appuyez sur le bouton A pour effectuer l'action indiquée dans le coin supérieur gauche de l'écran. Choisissez l'action ATTAQUER et appuyez plusieurs fois sur le bouton A pour réaliser des combos.

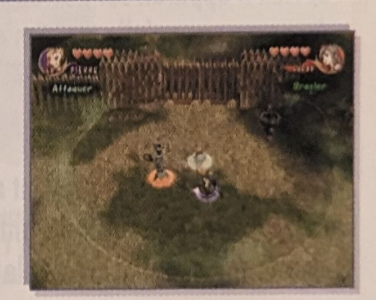
Super-attaques, sorts : maintenir le bouton A appuyé puis relâcher



Maintenez le bouton A enfoncé jusqu'à l'apparition d'une cible, visez avec cette dernière puis relâchez le bouton A. Si votre commande actuelle est ATTAQUER, vous déclencherez une super-attaque contre l'adversaire. Si votre commande actuelle est un sort, vous lancerez ce sort.



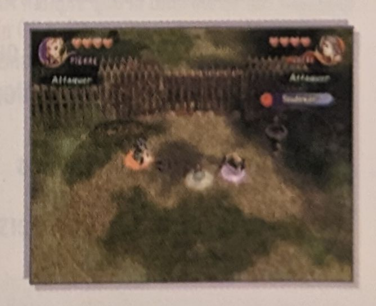
Naviguer dans les actions : boutons L et R



Utilisez les boutons L et R pour choisir l'action assignée au bouton A. Appuyez simultanément sur les boutons L et R pour revenir immédiatement à l'action ATTAQUER.



Soulever, déposer, jeter : bouton B



Des commandes telles que SOULEVER, RAMASSER, DEPOSER et JETER apparaissent quand vous vous approchez de certains objets ou quand vous les portez.



Donner des ordres à Mog : bouton X

Appuyez sur le bouton X pour que Mog porte le calice de cristal. Maintenez ce bouton enfoncé pour que Mog se rapproche de vous.





Mode multijoueur

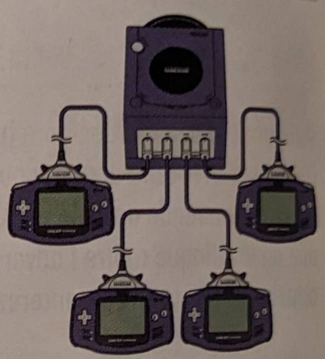
Le **mode multijoueur** permet de faire jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément.

Spécificités du mode multijoueur



Lorsque plusieurs joueurs jouent en même temps, la coordination est de mise. Voici en quoi le **mode multijoueur** diffère du **mode un joueur**.

1 Utilisez la GBA comme manette

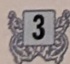


En **mode multijoueur**, vous devez utiliser une GBA à la place de la manette NINTENDO GAMECUBE. Connectez chaque GBA avec un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE. Pour plus d'informations, consultez la section « Connecter les câbles Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE » p. 41.

Si rien n'apparaît sur l'écran de la GBA, elle pourrait ne pas être connectée correctement. Assurez-vous qu'elle est bien connectée comme indiqué p. 41.

2 Jusqu'à 4 joueurs

Jusqu'à quatre joueurs peuvent rejoindre une partie en connectant le nombre de GBA nécessaire grâce aux câbles Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE. Le **mode multijoueur** est également accessible à un seul joueur.



Combinez vos attaques pour créer des sorts fusionnés

Si les joueurs lancent des sorts ou réalisent des super-attaques au bon moment, ils peuvent créer des attaques très puissantes comme des sorts fusionnés.



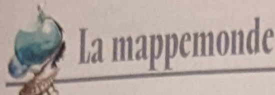
Menus personnalisés

Les caractéristiques de votre personnage sont affichées sur l'écran de la GBA. Ainsi, il n'y a que vous qui pouvez les consulter.



Ecrans de jeu

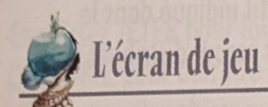
Vous trouverez ci-dessous des explications sur les types d'écrans que vous rencontrerez dans le jeu. Ils fonctionnent généralement de la même manière qu'en **mode un joueur**.



La mappemonde



Cette carte vous montre la région où se trouve votre caravane (p. 13). Vous ne pourrez déplacer la caravane et effectuer d'autres actions sur la **mappemonde** qu'avec la GBA connectée au port manette 1.



L'écran de jeu



❶ **Nom et PV du joueur 1**

❷ **Nom et PV du joueur 2**

❸ **Nom et PV du joueur 3**

❹ **Nom et PV du joueur 4**

❺ **Commande d'action**

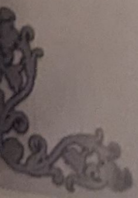
❻ **Commande secondaire**

❼ **Aura du cristal**

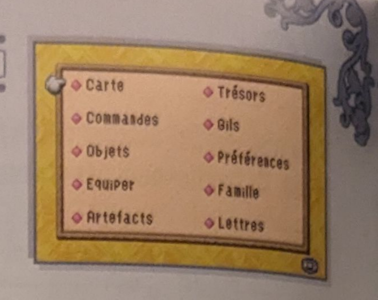
❽ **Cible**

❾ **Indicateurs de position**
Le joueur 1 est bleu, le joueur 2 rouge, le joueur 3 vert et le joueur 4 jaune.

❿ **Icône GBA**
L'icône GBA indique que le contrôle se fait actuellement sur la GBA. Dès qu'un joueur accède à son menu, l'icône GBA apparaît et son personnage suit automatiquement le porteur du calice.



Le système de menu



Appuyez sur SELECT depuis une ville ou un donjon pour accéder au **menu principal** sur la GBA. Il contient dix **sous-menus**. Une fois dans un **sous-menu**, vous pouvez passer au **sous-menu** suivant ou précédent en utilisant les boutons L et R. Appuyez sur le bouton B pour revenir au **menu principal**.



RADAR

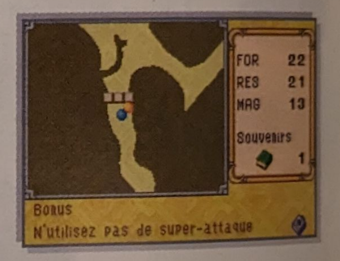
Consultez la carte et des informations sur les ennemis

L'écran de base est l'**écran radar**. Si le joueur réussit à remplir l'objectif indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran, il aura l'avantage lorsque les artefacts seront distribués aux membres de la caravane (p. 32).

Carte

2 joueurs

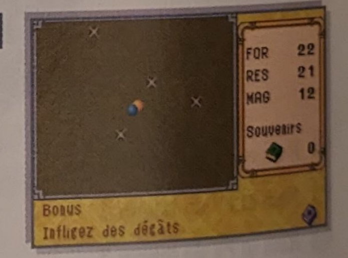
Affiche une carte du terrain environnant. En **mode un joueur**, cette carte apparaît si Mog n'a pas été peint.



Détecteur de monstres

2 joueurs

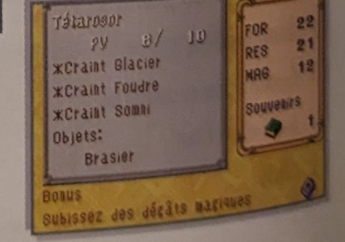
Les croix (X) indiquent la position des monstres. En **mode un joueur**, ce radar apparaît si Mog a été peint en rouge.



Eclaireur

3 à 4 joueurs

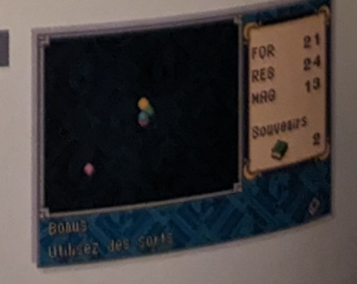
Affiche des informations sur le dernier monstre touché. En **mode un joueur**, ces données apparaissent si Mog a été peint en vert.

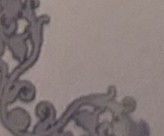


Détecteur de trésors

3 à 4 joueurs

Les signes ◆ indiquent la position des coffres à trésor. En **mode un joueur**, ce radar apparaît si Mog a été peint en bleu.

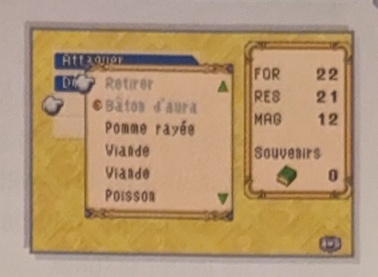




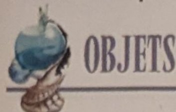


COMMANDES

Assignez des commandes

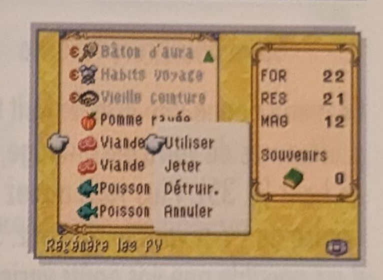


Vous pouvez assigner des objets et des magilithes aux champs de vos COMMANDES. Utilisez la manette ✚ pour choisir un champ et appuyez sur le bouton A pour afficher votre inventaire. Sélectionnez l'objet désiré puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



OBJETS

Utilisez des objets

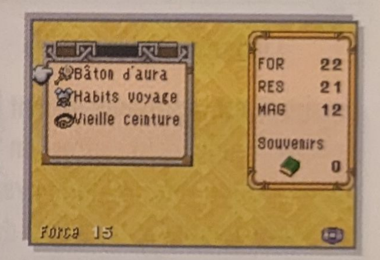


Choisissez JETER pour laisser un objet par terre. Choisissez DETRUIRE pour détruire un objet. Vous ne pouvez pas sélectionner des objets qui sont déjà assignés à un champ de commande. En outre, vous ne pouvez pas jeter d'objets si vous êtes en train de porter le calice.



EQUIPER

Equipez votre personnage en armes et armure

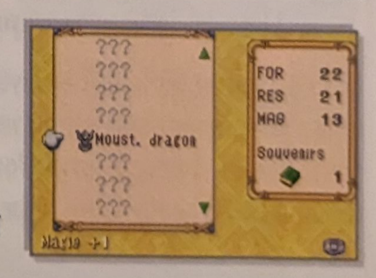


Il y a quatre champs destinés à l'équipement. Vous pouvez y placer une arme, une armure, une pièce d'armure créée spécialement pour votre tribu ainsi qu'un accessoire. Certaines pièces d'équipement ne peuvent être utilisées que par les membres d'une tribu particulière. Les forgerons peuvent fabriquer des armes ou des armures pour vous si vous avez les matériaux et les schémas requis (p. 26). Vous ne pouvez pas modifier votre équipement lorsque vous portez le calice.



ARTEFACTS

Les artefacts en votre possession

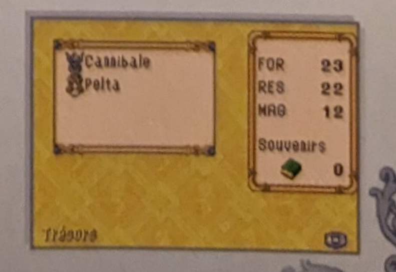


Les artefacts sont des objets spéciaux qui améliorent vos caractéristiques. Ce menu affiche la liste des artefacts en votre possession. Si vous êtes dans un donjon, il ne comprend pas les artefacts ramassés dans ce donjon. Sélectionnez un artefact avec la manette ✚ pour consulter ses effets.



TRESORS

Les artefacts que vous avez sur vous



Cette liste indique les artefacts que vous avez ramassés dans le donjon actuel. Leurs effets ne durent que jusqu'à votre sortie du donjon.



GILS

Vos fonds actuels

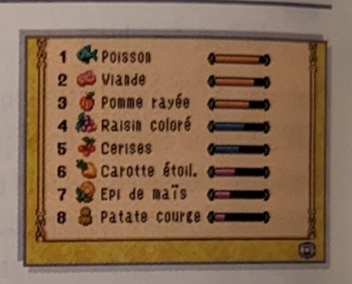


Consultez l'état de vos finances (gils). Vous pouvez également jeter de l'argent par terre pour le donner à un autre membre de la caravane. Utilisez la manette ✚ pour déterminer la somme d'argent à jeter. Vous ne pouvez pas jeter d'argent lorsque vous portez le calice.



PREFERENCES

Votre nourriture favorite

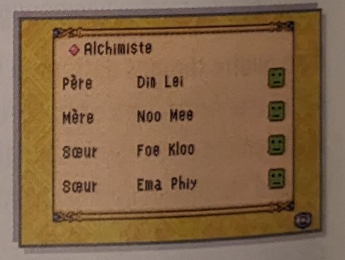


Ce menu donne une liste de huit types de nourriture selon les préférences de votre personnage, vos aliments préférés étant en haut (p. 35). Plus vous aimez un aliment, plus il vous rendra de PV si vous le mangez. Selon ce que vous mangez, il est possible que vos goûts varient avec le temps.



FAMILLE

Liens avec votre famille

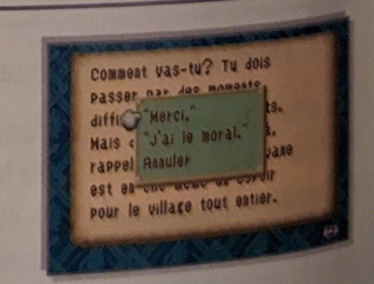


Un visage est représenté devant le nom de chaque membre de votre famille. Son expression va de « heureux » à « fâché », selon l'état de votre relation avec cette personne. La correspondance et toute autre forme de communication avec un membre de votre famille affectent vos relations avec celui-ci. Ces relations ont également une influence sur divers évènements dans le jeu.

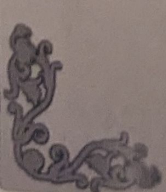


LETTRES

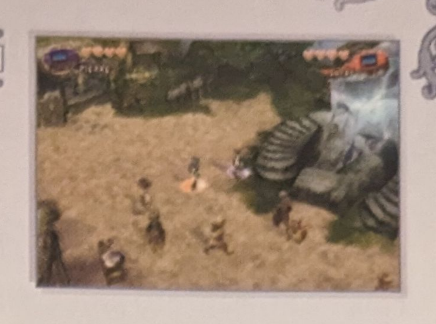
Lisez des lettres et envoyez des réponses



Lisez ou relisez les lettres envoyées par votre famille et vos amis. Sélectionnez une lettre avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Vous pouvez envoyer une réponse pour chaque lettre reçue (p. 30).




Commandes de base



Les contrôles en **mode multijoueur** sont identiques à ceux utilisés en **mode un joueur** (p. 18). Dès que vous accédez au **menu principal**, l'icône GBA apparaît pour vous indiquer que vous ne pouvez momentanément plus contrôler le déplacement de votre personnage.

Manette ✚	Se déplacer
Bouton A	Parler / Examiner
SELECT	Passer de la NINTENDO GAMECUBE à la GBA
START	Mettre le jeu en pause

Commandes dans les donjons

Unissez-vous en **mode multijoueur** pour déclencher de puissants sorts fusionnés.

Bouton A	Actions
Maintenir le bouton A	Super-attaques / Sorts
Boutons L et R	Faire défiler les commandes
Bouton B	Ramasser / Déposer / Jeter

Les joueurs peuvent fusionner leurs sorts en plaçant leurs cibles les unes sur les autres avant de lancer les sorts. Vous pouvez soit lancer des sorts du même type, soit mélanger différents sorts pour en obtenir un nouveau.

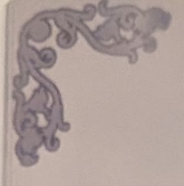


Une pincée de magie dans vos super-attaques

Vous pouvez déclencher des attaques magiques spéciales en combinant sorts et super-attaques. Un joueur prépare un sort pendant qu'un autre prépare une super-attaque. Ils mettent alors leurs cibles l'une sur l'autre et celui qui jette le sort relâche le bouton A en premier.



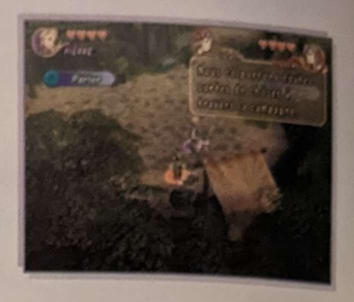




Achats et fabrication

Découvrez les magasins dans les villes et villages.

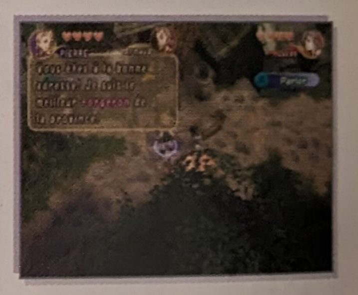
Acheter et vendre des objets

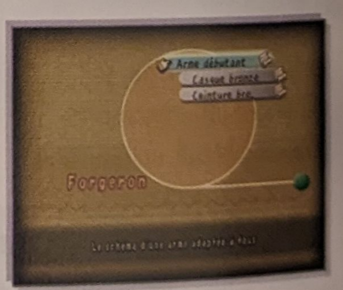




Parlez à un marchand pour ouvrir le **menu du magasin**. Choisissez ACHETER ou VENDRE puis appuyez sur le bouton A pour ouvrir le menu correspondant. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez acheter ou vendre avec le stick directionnel ou la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Ajustez la quantité désirée avec le stick directionnel ou la manette ✚.

Fabriquer de l'équipement

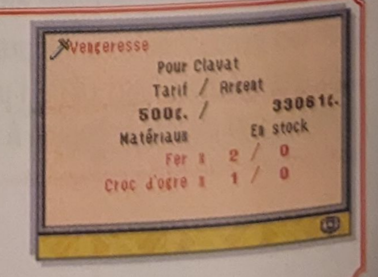


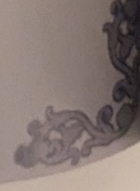


Les forgerons peuvent fabriquer de l'équipement pour vous, à conditions que vous leur fournissiez le schéma, les matériaux et les gils nécessaires. Parlez à un forgeron pour voir les schémas en votre possession. Ceux qui apparaissent en bleu peuvent être fabriqués dans ce magasin. Choisissez le schéma que vous souhaitez utiliser et appuyez sur le bouton A. Un écran confirmant votre choix apparaît. Choisissez FABRIQUER et appuyez sur le bouton A pour continuer. Tous les forgerons ne peuvent pas utiliser les mêmes schémas.

Visiter les magasins en mode multijoueur

Quand vous parlez à un marchand en **mode multijoueur**, le **menu du magasin** apparaît sur votre GBA. A part cela, les magasins fonctionnent comme en **mode un joueur**.



Guide de l'aventurier

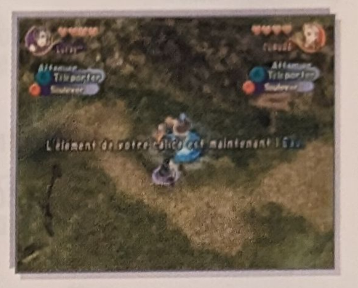
Ce qu'un bon aventurier doit savoir.

Eléments du cristal



Les cristaux peuvent porter un des quatre éléments suivants : FEU, EAU, VENT ou TERRE. L'élément de votre calice affecte toute la caravane. Vous ne pourrez pas traverser certains endroits sans l'élément approprié.

Changer votre élément sur un socle élémentaire



Vous pouvez changer l'élément de votre cristal sur les socles élémentaires que vous trouverez dans les donjons. En plaçant le calice sur un socle élémentaire, vous ferez briller votre cristal et il changera d'élément et de couleur. Chaque élément offre une résistance particulière à votre caravane. Vous pouvez également changer d'élément à l'« entrée » d'un donjon sur la **mappemonde**, à condition d'avoir déjà vaincu le boss de ce donjon.

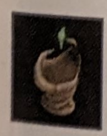
Les éléments et leurs effets



FEU
Offre une résistance au feu.



EAU
Offre une résistance au froid.



VENT
Offre une résistance à la foudre.



TERRE
Offre une résistance au poison et à la pétrification.

Traverser les courants de miasme



Les courants de miasme divisent le monde en régions, et chaque courant correspond à un certain élément. Pour traverser un courant, assurez-vous que l'élément de votre cristal correspond à celui du courant. Le courant repousse quiconque ne porte pas le bon élément.





Altérations d'état

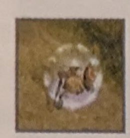
Certaines attaques ennemies altèreront votre état. Toutes les altérations, à part la mort, peuvent être soignées grâce au sort ESUNA. Faites tourner rapidement le stick directionnel ou la manette ✚ pour écourter la durée des altérations.



Brûlure
Rongé par les flammes, votre défense est affaiblie et vous subissez des dommages.



Gel
Emprisonné dans la glace, vous ne pouvez plus bouger.



Choc
Un choc électrique vous immobilise.



Somni
Vos mouvements deviennent très lents.



Booster
Vos mouvements s'accélèrent.



Stop
Le temps s'arrête, vous êtes immobilisé.



Maléfice
Vos caractéristiques sont temporairement divisées par deux.



Poison
Vos PV diminuent peu à peu tant que vos cœurs restent mauves.

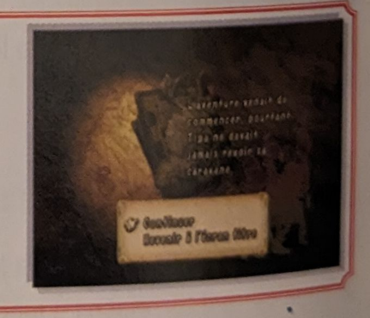


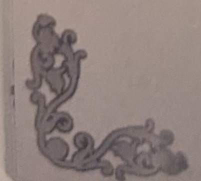
Pétrification
Transformé en pierre, vous ne pouvez plus bouger.



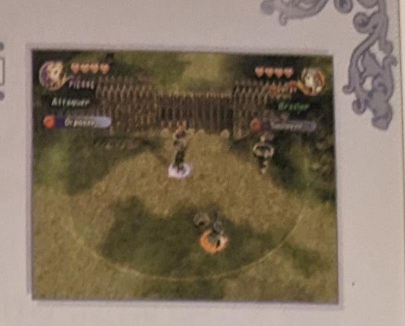
Mort
Inévitable si vous perdez tous vos PV. Vous pouvez utiliser le bouton A pour faire signe à vos compagnons.

Fin de partie
La partie se termine lorsque tous les membres de la caravane ont été vaincus au combat. Choisissez CONTINUER pour reprendre le jeu à l'endroit où vous avez été vaincu.





Enigmes et objets spéciaux



Lors de vos explorations dans les donjons, vous rencontrerez de nombreuses énigmes à résoudre pour avancer. Vous trouverez aussi parfois des objets utiles pendant les combats.

Objets fréquemment trouvés dans les donjons



Clés
Placez-les sur les piédestaux. Elles apparaissent souvent après que vous ayez vaincu un monstre.



Piédestaux
Ils permettent d'ouvrir les portes. Posez des clés dessus pour ouvrir de nouvelles voies.



Coffres
Ouvrez-les pour découvrir ce qu'ils cachent.



Interrupteurs
Activez-les en plaçant un personnage ou un objet lourd dessus.



Jarres d'huile
Jetez-les au sol pour les casser et répandre leur contenu puis lancez le sort BRASIER pour l'enflammer.



Jarres d'eau
Jetez-les au sol pour les casser et répandre leur contenu. Cela augmente les effets des sorts GLACIER et FOUDRE.



Socles élémentaires
Utilisez-les pour changer l'élément de votre cristal ou pour vous téléporter hors du donjon.

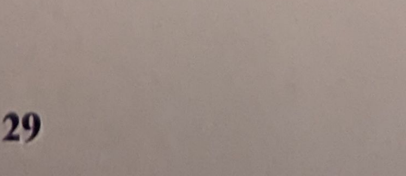
Activez des objets avec les sorts fusionnés

Vous devrez parfois lancer un certain sort sur un objet pour pouvoir continuer. Si vous pensez être bloqué, essayez les sorts fusionnés.

Exemples de sorts fusionnés

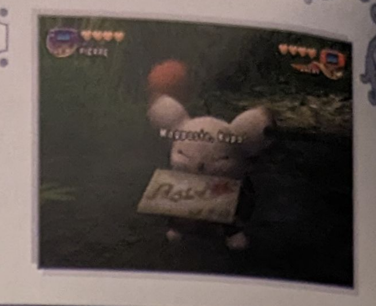
GRAVITE : BRASIER et FOUDRE, BRASIER et GLACIER, GLACIER et FOUDRE.

SIDERAL : BRASIER et VIE, GLACIER et VIE, FOUDRE et VIE.





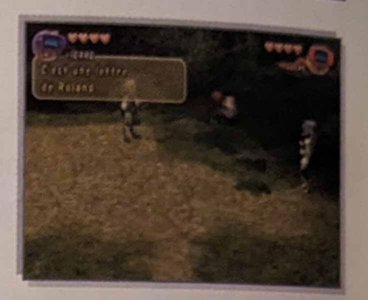
Lettres

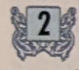


Les aventuriers fatigués par de longs combats sont ravis de recevoir des lettres de chez eux. Voici des détails sur la réception et l'envoi de lettres.



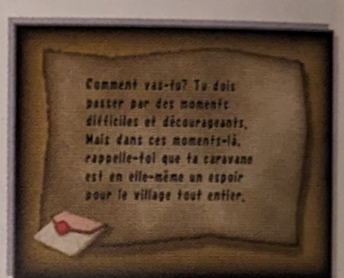
Recevoir des lettres et envoyer des réponses





1 Mogposte

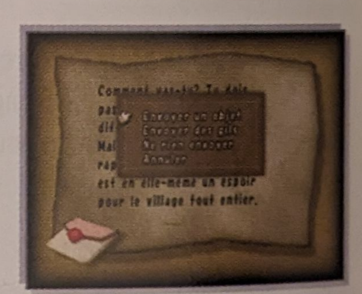
Chaque fois que vous recueillez une goutte de myrrhe, un mog vient vous remettre votre courrier.





2 Lire les lettres

Lisez les lettres dès que vous les recevez, elles contiennent parfois un objet.

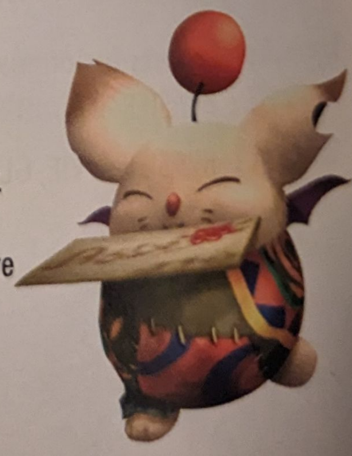


3 Envoyer des réponses

Répondez à l'expéditeur. Utilisez le stick directionnel pour choisir parmi les options disponibles puis appuyez sur le bouton A pour confirmer. Vous pouvez joindre un objet ou de l'argent à votre réponse.

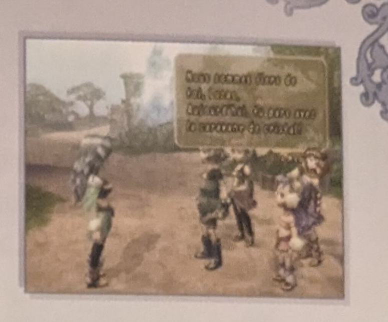
Les lettres fonctionnent de la même manière en **mode multijoueur**.

Mogs



Ces petites créatures sont apparues il y a bien longtemps. Elles comprennent notre langage et certaines livrent le courrier. Le miasme ne semble pas les affecter du tout. On les trouve dans de nombreux habitats et elles creusent souvent leur tanière dans le sol.

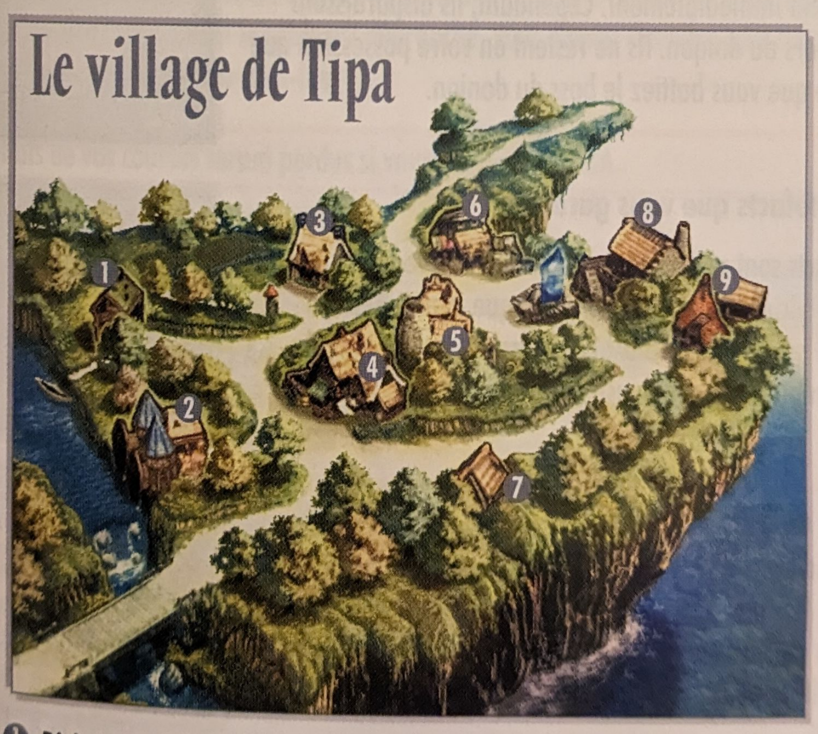
Familles et professions



Chaque famille a son propre métier. En fonction des spécialités de votre famille et des relations que vous entretenez avec elle, elle pourra vous obtenir de bons prix sur des objets ou faire pousser des aliments pour vous. Envoyez des graines chez vous : votre famille les plantera et vous fera profiter de la récolte.

Les professions familiales

Forgeron	Forge des armes et des armures.
Tailleur	Fabrique des accessoires.
Fermier	Fait pousser du blé.
Eleveur	Elève du bétail pour la viande.
Meunier	Fait de la farine avec du blé.
Pêcheur	Attrape des poissons.
Marchand	Propose des objets à la vente.
Alchimiste	Crée des schémas d'armes et d'armures.



1. Pêcheur
2. Meunier
3. Fermier
4. Marchand
5. Forgeron
6. Tailleur
7. Eleveur
8. Aîné du village
9. Alchimiste

Artefacts

Les artefacts sont des objets uniques que vous trouverez sur la dépouille des monstres ou dans les coffres. Leurs pouvoirs sont très différents de ceux des objets standard.





Caractéristiques des artefacts

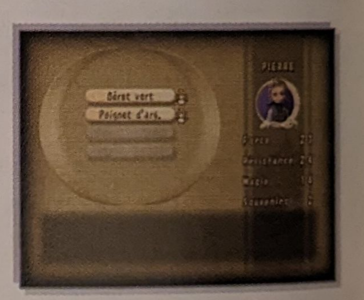
1 Des effets très variés

Certains artefacts améliorent vos capacités, d'autres augmentent vos PV. De nombreux artefacts sont cachés un peu partout dans le monde.



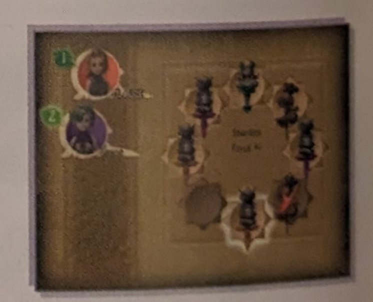
2 Artefacts que vous trouvez

Les effets des artefacts que vous ramassez dans les donjons s'appliquent immédiatement. Cependant, ils disparaissent une fois hors du donjon. Ils ne restent en votre possession que jusqu'à ce que vous battiez le boss du donjon.



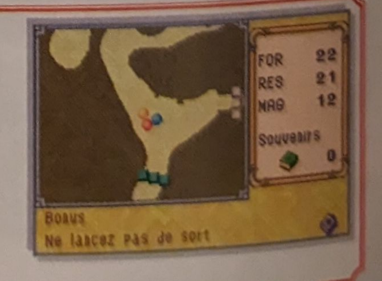
3 Artefacts que vous gardez

Les artefacts sont répartis entre les membres de la caravane après une victoire contre un boss. Chaque joueur peut en garder un seul. En **mode multijoueur**, le joueur qui a le plus de points de bonus choisit en premier.



Points de bonus

Les conditions d'obtention de points de bonus apparaissent en bas à gauche de l'écran GBA. Essayez de les remplir pour gagner plus de points de bonus. C'est particulièrement important en **mode multijoueur**.





Caravanes en folie (Blazin' Caravans)

CARAVANES EN FOLIE est un mini-jeu réservé au **mode multijoueur.**

Mode multijoueur uniquement



Sous certaines conditions, vous aurez accès à un mini-jeu appelé CARAVANES EN FOLIE. Vous ne pourrez y jouer qu'en **mode multijoueur**.

Jouer au mini-jeu

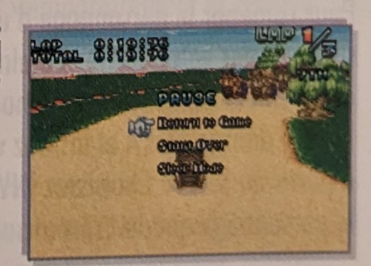


Une fois les conditions remplies, parlez au personnage concerné et sélectionnez l'option JOUER AU MINI-JEU. Une fois que l'**écran de sélection de la caravane** apparaît, les données du mini-jeu ont été transférées. Vous pourrez jouer seul contre la console même si vous déconnectez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.

A la fin d'une course, choisissez RACE AGAIN pour refaire la même course ou QUIT MINIGAME pour revenir à votre aventure. Si le câble est débranché, vous devrez éteindre puis rallumer votre GBA pour pouvoir sortir du mini-jeu.

Les résultats de vos courses seront perdus si vous éteignez la GBA.

Mode veille



Si vous déconnectez la Game Boy Advance de la NINTENDO GAMECUBE, vous avez la possibilité d'activer le **mode veille** en appuyant sur START puis en choisissant l'option SLEEP MODE dans le menu. Les résultats de vos courses seront perdus si vous éteignez la GBA, nous vous conseillons donc d'utiliser le **mode veille** si vous voulez faire une pause.

Sortir du mode veille
Pour sortir du **mode veille** et revenir au mini-jeu, appuyez simultanément sur les boutons L, R et SELECT.

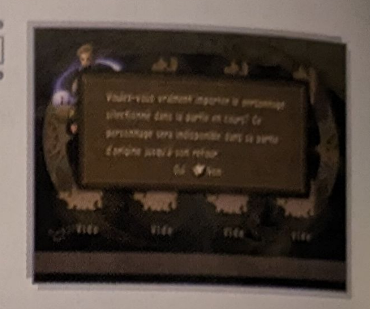




Inviter un ami

Vous pouvez inviter le personnage d'un ami à rejoindre votre aventure à partir d'une autre Memory Card (carte mémoire).

Importer un personnage



Tout d'abord, chargez vos propres données depuis la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A, puis insérez la Memory Card (carte mémoire) de votre ami(e) dans le Slot B. Sélectionnez INVITER UN AMI dans le **menu mappemonde** et deux options apparaîtront. Pour inviter un personnage, choisissez IMPORTER PERSONNAGE puis sélectionnez le personnage à transférer. Il doit rester au moins un personnage de la Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot A.

Restrictions concernant les personnages invités


Les personnages invités ne reçoivent jamais de courrier.


Quand ils reviennent sur leur Memory Card (carte mémoire) d'origine, les personnages invités n'emportent avec eux que leurs nouveaux artefacts.

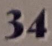
Rendre un personnage invité

Pour ramener le personnage d'un ami à sa caravane d'origine, vous devez tout d'abord sauvegarder votre partie et éteindre la NINTENDO GAMECUBE. Ensuite, inversez les positions des Memory Cards (cartes mémoire) : insérez la Memory Card (carte mémoire) originale de l'invité dans le Slot A et insérez votre carte dans le Slot B. Chargez ensuite les données de jeu à partir du Slot A. Choisissez INVITER UN AMI puis IMPORTER PERSONNAGE et sélectionnez le personnage qui doit revenir.

Effacer un personnage

Vous pouvez effacer des personnages en sélectionnant l'option EFFACER PERSONNAGE. En choisissant un personnage qui est actuellement invité sur une autre partie, vous pouvez annuler son statut EN VOYAGE et retrouver les conditions dans lesquelles il était quand vous l'avez transféré. Cela pourra vous être utile si vous perdez les données de ce personnage en tant qu'invité. Attention : une fois le statut EN VOYAGE d'un personnage annulé, les données de ce personnage en tant qu'invité ne pourront revenir sur sa Memory Card (carte mémoire) d'origine.





Objets

Les voyageurs se servent de nombreux objets différents tels que les aliments, l'équipement ou les matériaux.

Objets utiles

Vous pouvez acheter des objets en magasin dans les villes et villages. Vous en obtiendrez également en battant des monstres et en ouvrant des coffres. Chaque personnage peut porter un maximum de 64 objets.





Nourriture



Viande
Redonne des PV et augmente temporairement la force.



Poisson
Redonne des PV et augmente temporairement la force.



Pomme rayée
Redonne des PV et augmente temporairement la magie.



Grappe de cerises
Redonne des PV et augmente temporairement la magie.



Carotte étoilée
Redonne des PV et augmente temporairement la défense.



Epi de maïs
Redonne des PV et augmente temporairement la défense.



Equipement

Les forgerons peuvent fabriquer des armes et des armures pour vous. Il est possible de faire forger de l'équipement à partir d'un schéma fourni par un autre personnage. Toutefois, une fois l'équipement forgé, il ne peut plus être donné à un autre personnage.



Glaive
Une arme faite pour les Clavats.
Permet la super-attaque Choc.



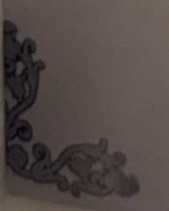
Lance sonique
Une arme faite pour les Lilties.
Permet la super-attaque Commotion.

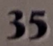


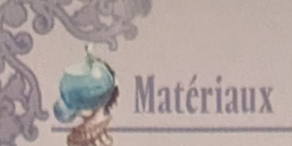
Bâton à rafales
Une arme faite pour les Selkies.
Permet la super-attaque Double Décharge.



Marteau runique
Une arme faite pour les Yukes.
Permet la super-attaque Déflagration.

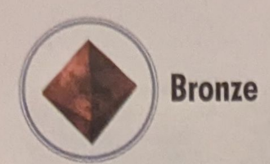






Matériaux

Il vous faudra certains matériaux pour forger des armes et des armures.



Bronze



Fer

Vous en trouverez de nombreux autres.

Les six types de magilithes

Dès que vous acquérez un magilithe, vous pouvez jeter le sort correspondant jusqu'à ce que vous quittiez le donjon actuel. Il existe six types de magilithes : FEU, GLACIER, FOUDRE, SOIN, VIE et ESUNA.



Les quatre tribus

Vous avez le choix entre quatre tribus pour un total de 32 apparences différentes. Chaque tribu possède des caractéristiques de combat particulières et un équipement exclusif.

Les Clavats



Un peuple sympathique qui prône l'harmonie.

De nombreux habitants de Tipa appartiennent à cette tribu unie et tournée vers l'amitié. Ils sont de nature douce et n'apprécient pas les conflits. En cas de dispute, ils font tout leur possible pour résoudre calmement le problème. On dit d'eux qu'un petit air de tranquillité les accompagne où qu'ils aillent.

Spécialité :	défense
Caractéristiques :	résistance élevée et compétences en magie

Clavat mâle



Epi



Naturel



Bandeau



Chapeau

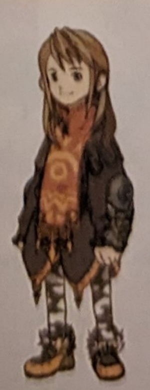
Clavat femelle



Plumes



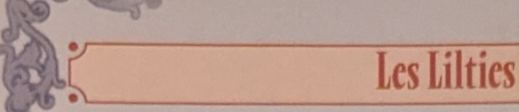
Brune



Châtain



Chapeau



Les Lilties



Une tribu de fiers guerriers au tempérament coléreux.

Ces petits guerriers occupent le monde depuis des temps très anciens. Il y a fort longtemps, ils régnaient sur les autres races et nombre d'entre eux se considèrent encore supérieurs. En dépit de leur fort caractère, ils sont sûrs d'eux et terre à terre. Les marchands Lilties sont parmi les meilleurs.

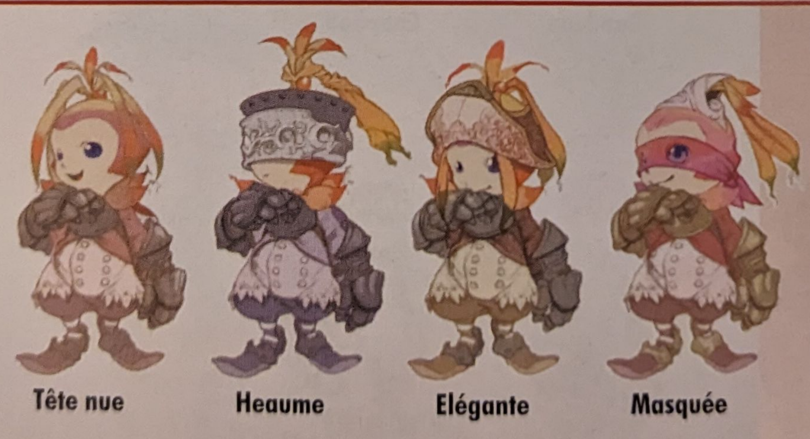
Spécialité :	attaque
Caractéristiques :	force élevée et compétences dans le maniement des lances

Lilty mâle



Tête nue **Cornes** **Visière** **Heaume**

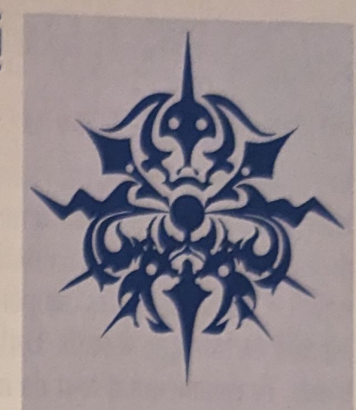
Lilty femelle



Tête nue **Heaume** **Elégante** **Masquée**



Les Yukes

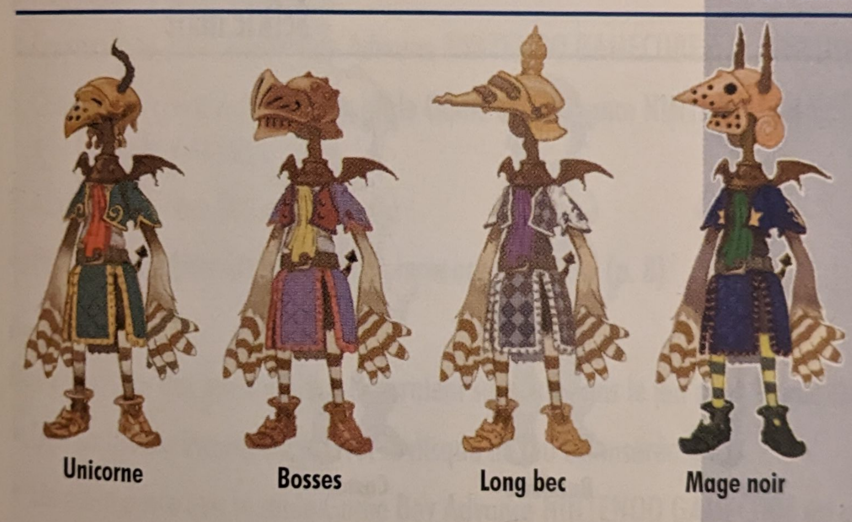


Une tribu mystérieuse qui a accumulé sagesse et connaissances.

Nombre de ces sages vivent paisiblement à Shella. Lors des guerres des temps anciens, ils ont su résister aux invasions des armées Lilties grâce à leurs talents de magiciens. Ils passent aujourd'hui leur temps à apprendre la magie aux autres. Une rumeur prétend que les Yukes ont pris leur apparence physique actuelle pour augmenter leurs pouvoirs magiques. Un peuple mystérieux s'il en est.

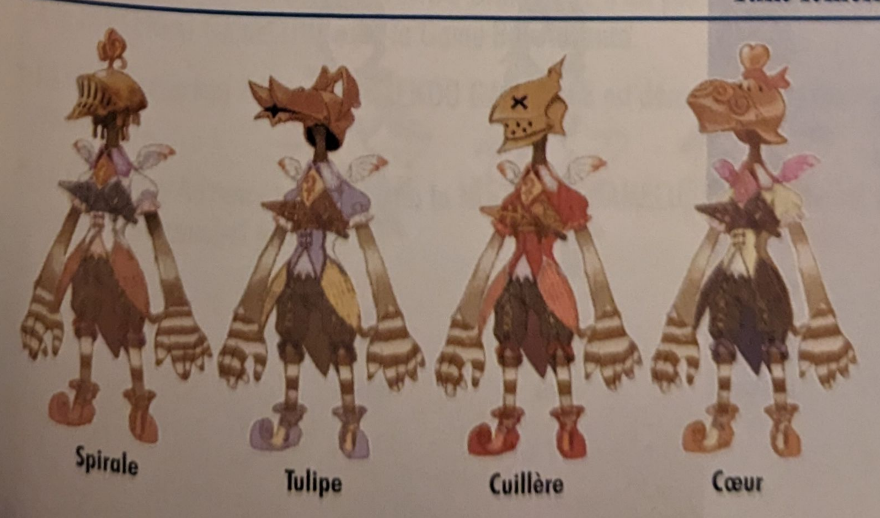
Spécialité :	magie
Caractéristiques :	lancent des sorts plus rapidement

Yuke mâle



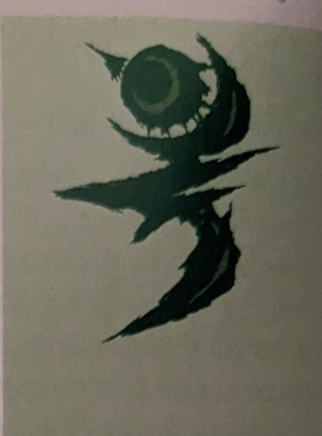
Unicorne — Bosses — Long bec — Mage noir

Yuke femelle



Spirale — Tulipe — Cuillère — Cœur

Les Selkies



Un peuple indépendant qui place ses intérêts en premier.

Ces farouches individualistes s'habillent de fourrure et se parent d'objets volés. Contrairement aux autres tribus, ils préfèrent penser d'abord à eux. Nombre d'entre eux sont agiles et athlétiques, des compétences qu'ils mettent souvent à profit en tant que voleurs. Parfois méprisés par les autres tribus, ils commencent tout de même à s'installer dans les villages Clavats.

Spécialité :	agilité
Caractéristiques :	super-attaques plus rapides et plus longue portée

Selkie mâle



Loup



Lynx



Bandana



Castor

Selkie femelle



Louve



Castor



Lynx



Hibou

Connecter les câbles Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE

Veuillez suivre les instructions ci-dessous pour connecter le système Game Boy Advance à la NINTENDO GAMECUBE grâce à un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.

Utiliser la Game Boy Advance comme manette

Equipement requis

Game Boy Advance	1 par joueur
NINTENDO GAMECUBE	1
Disque de jeu FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	1
Câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE	1 par joueur

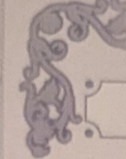
Instructions de connexion

1. Connectez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE à la NINTENDO GAMECUBE.
2. Connectez l'autre extrémité du câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE à la Game boy Advance.
3. Allumez la Game Boy Advance.
4. Pour plus d'informations, voir « Commencer à jouer » (p. 8).

Avertissement

Des erreurs ou des interruptions pourraient survenir dans le jeu dans les cas suivants :

- Une cartouche incompatible avec le disque de jeu est insérée.
- Un câble autre que le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est utilisé.
- Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE n'est pas entièrement connecté.
- Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE n'est pas correctement connecté à la NINTENDO GAMECUBE ou à la Game Boy Advance.
- Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est déconnecté pendant un transfert de données.
- La Game Boy Advance est éteinte ou la NINTENDO GAMECUBE est éteinte ou réinitialisée pendant un transfert de données.



Transférer le mini-jeu sur la GBA

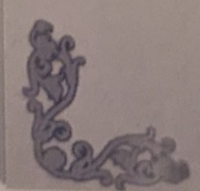
Equipement requis

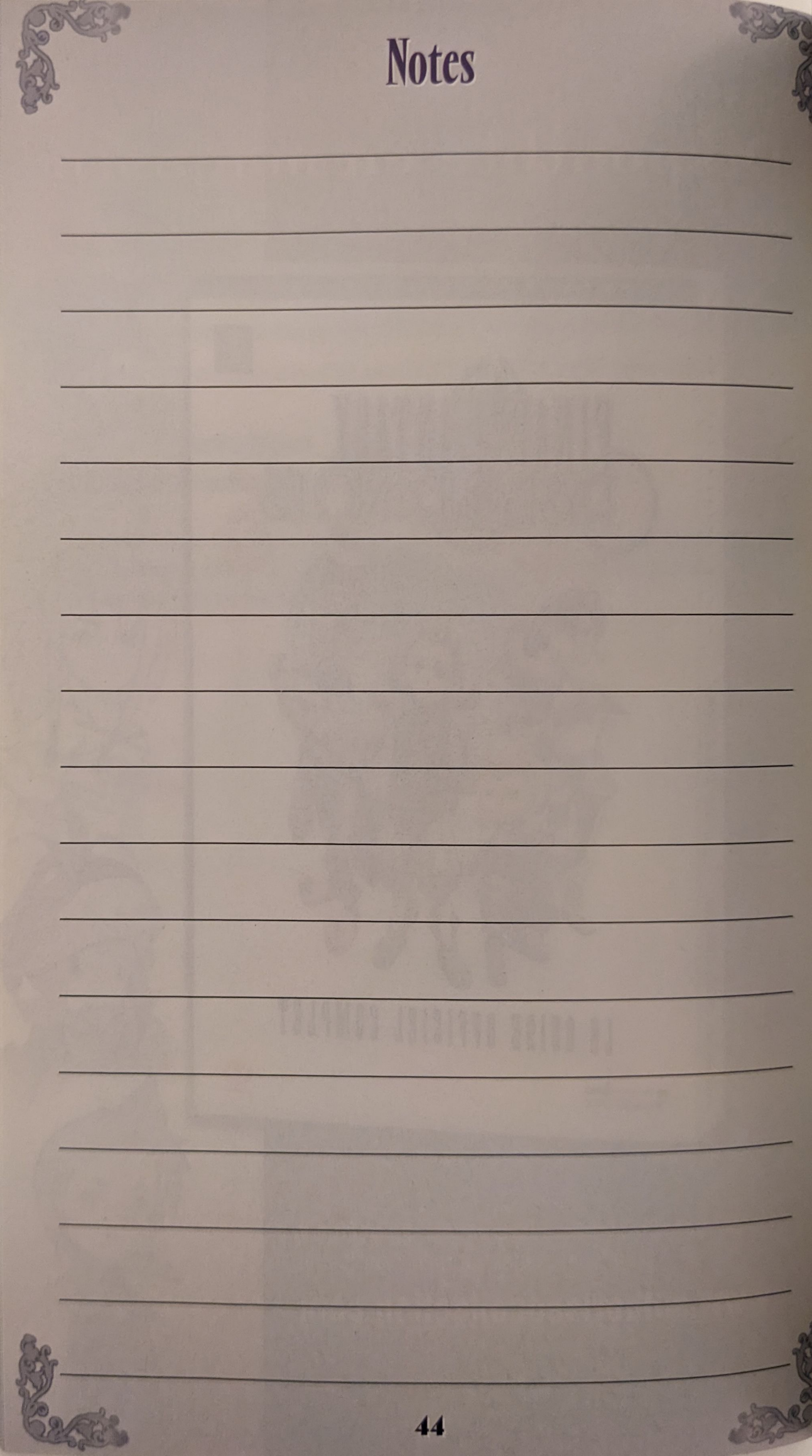
Game Boy Advance	1 par joueur
NINTENDO GAMECUBE	1
Disque de jeu FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	1
Câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE	1 par joueur

Instructions de connexion

1. Connectez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE à la NINTENDO GAMECUBE.
2. Connectez l'autre extrémité du câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE à la Game Boy Advance.
3. Allumez la Game Boy Advance.
4. Pour plus d'informations, voir « Caravanes en folie » (p. 33).

Si le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est déconnecté, un X apparaîtra sur l'icône de la GBA (p. 21). Si vous ne pouvez pas revenir au jeu, essayez d'éteindre puis de rallumer la Game Boy Advance.

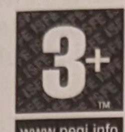




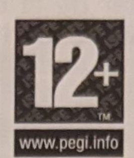
Notes

La signalétique PEGI :

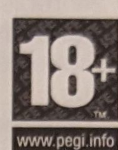
Catégories de la signalétique :





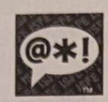






Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGAGE CHOQUANT


DISCRIMINATION


DROGUE


EPOUVANTE


CONTENU SEXUEL


VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel : 0134 4015 61 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

[0703/NFR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ NOUS !

SOS NINTENDO
08.92.68.77.55*
7 jours / 7 – 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement
** 0,35 Euro / mn

[0503/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et/ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat ; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

[0503/NBE-FR/GCN-A]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

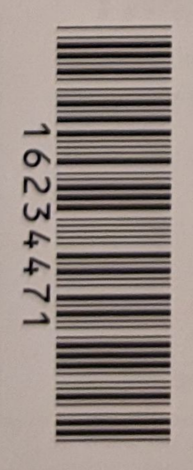
Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.





France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE